



## THE GUARDS



S'applique pour le tour à tous les blocs à pied lors du mouvement, tant qu'ils se rapprochent d'un bloc ennemi (en PE) :  
+2 au dé de rupture de contact.



123456

### Leader offensif

Le joueur peut activer deux impulsions consécutivement, (l'une puis l'autre), sans passer la main à son adversaire.



123456

### Blessés soignés

Des blessés légers insistent pour reprendre le combat. Deux blocs à pied jusqu'à 5 PE du bloc "logistique" = +1 VO.



123456

### Charge

A jouer sur un bloc "infanterie" avant de lancer le dé pour un assaut :  
- bonus de +2  
- un résultat critique élimine le bloc adverse



123456

### Ralliement

Jouer à l'activation d'une impulsion. Deux blocs dans le rayons de commandement du CDS = + 1 VO.



123456

### Leader offensif

Le joueur peut activer deux impulsions consécutivement, (l'une puis l'autre), sans passer la main à son adversaire.



123456